

ABSTRAK

Kota Yogyakarta merupakan kota yang terkenal dengan sebutan kota pelajar. Kota ini memiliki banyak sekali institusi pendidikan mulai dari sekolah hingga perguruan tinggi. Para pelajar berada fase remaja. Remaja senang untuk mengekspresikan kreativitas maupun keahlian mereka bersama dengan kelompok. Hanya saja tempat untuk berekspresi ini masih minim ditemukan. Selain itu, pada fase ini, anak muda akan cenderung untuk menghabiskan waktunya untuk bersosialisasi, bekerja, dan belajar. Tempat yang dipilih untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut salah satunya adalah *mall*.

Mall pada umumnya merupakan tempat terjadinya transaksi jual beli. Hal ini menjadi masalah bagi remaja karena fungsi yang sebenarnya kurang sesuai dengan aktivitas yang mereka lakukan; bersosialisasi, bekerja, dan belajar. Tak luput karena menghabiskan waktu bersosialisasi di mall membuat remaja cenderung bersikap konsumtif. Hal ini bertolak belakang dengan pemasukan yang cenderung masih mengandalkan uang jajan. Selain menghasilkan pola hidup konsumtif, *shopping mall* juga bukan merupakan tempat yang nyaman untuk para remaja bersosialisasi dan belajar. Hal ini disebabkan minimnya ruang sosial pada *mall*. Padahal, mengikuti perkembangan tren, yang terjadi saat ini adalah orang lebih banyak ke *mall* untuk melakukan aktivitas sosial.

Untuk mengatasi masalah tersebut, Youth Community Mall dihadirkan sebagai wadah untuk remaja di Kota Yogyakarta mengekspresikan pemikiran kreatif serta menciptakan interaksi sosial yang positif. Mall komunitas akan menjadi tempat untuk melakukan kegiatan rekreasi dan sosial dengan tetap memperhatikan kegiatan komersial. Untuk menciptakan mall komunitas ini, digunakan pendekatan Human-Centered Design sebagai acuan proses mendesain yang sesuai dan dipersonalisasi khusus untuk pengguna desain. Dengan begitu, akan tercipta sebuah desain mall komunitas yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari remaja.

Kata kunci : Remaja, *mall*, sosial, perilaku, Human-Centered Design

ABSTRACT

The city of Yogyakarta is a city known as the city of students. This city has many educational institutions ranging from schools to colleges. The students are in the adolescent phase. Teenagers like to express their creativity and expertise with the group. It's just that the place for expression is still minimal to find. In addition, in this phase, young people will tend to spend their time socializing, working and studying. One of the places chosen to fulfill these needs is a mall.

The mall is generally a place where buying and selling transactions occur. This is a problem for teenagers because the actual function is not in accordance with the activities they are doing; socialize, work, and study. Not spared because spending time socializing at the mall makes teenagers tend to be consumptive. This is in contrast to income which tends to still rely on pocket money. Apart from producing a consumptive lifestyle, shopping malls are also not a comfortable place for teenagers to socialize and study. This is due to the lack of social space in the mall. In fact, following the development trend, what is happening now is that more people go to the mall to do social activities.

To overcome this problem, the Youth Community Mall is presented as a place for teenagers in the city of Yogyakarta to express creative thoughts and create positive social interactions. The community mall will be a place for recreational and social activities while still paying attention to commercial activities. To create this community mall, a Human-Centered Design approach was used as a reference for a design process that is appropriate and personalized specifically for design users. In this way, a community mall design will be created that suits the needs and characteristics of teenagers.

Keywords: *Youth, mall, social, behavior, Human-Centered Design*